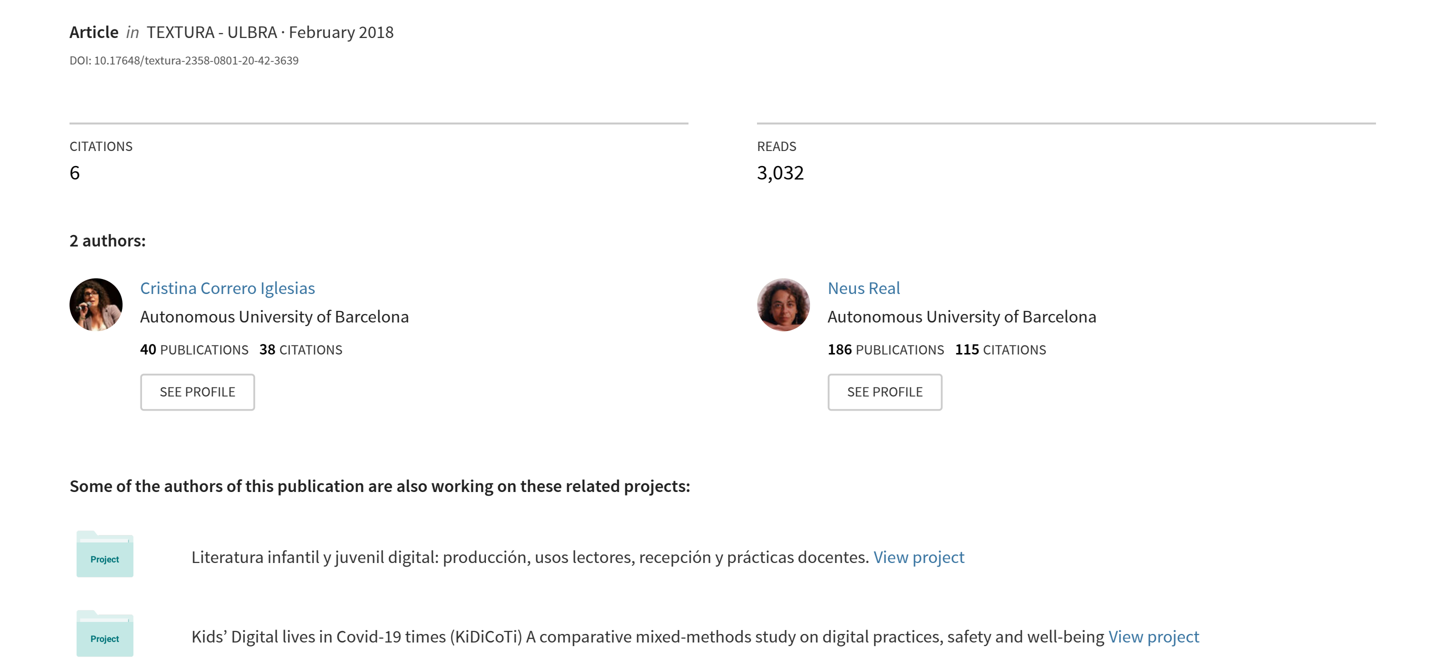
Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores

Article *in* TEXTURA - ULBRA · February 2018

DOI: 10.17648/textura-2358-0801-20-42-3639



Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores

Neus Real[1]
Cristina Correro[2]

Resumen:
La literatura infantil digital supone un nuevo paradigma literario que requiere criterios específicos de valoración. A pesar de los avances académicos, no se ha desarrollado ni implementado aún una herramienta práctica de evaluación y selección de esta literatura en el ámbito social. Con el objetivo de llenar este vacío, el presente artículo parte de los estudios más recientes para diseñar una ficha sencilla pero efectiva destinada a los mediadores. La explicación de cada uno sus componentes (organizados en dimensiones, parámetros e indicadores de valoración) se complementa con ejemplos que permitan su comprensión en profundidad para garantizar el uso adecuado del instrumento.
Palabras clave: literatura infantil digital, propuesta práctica, mediadores, criterios de selección, ficha de valoración

Abstract:
Digital children's literature supposes a new literary paradigm that requires specific evaluation criteria. In spite of academic advances, a practical tool for evaluation and selection of this literature in the social field has not been developed or implemented yet. In order to fill this gap, this article starts with the most recent studies to design a simple but effective assessment form addressed to mediators. The explanation of each of its components (organized in dimensions, parameters and indicators) is complemented by examples that allow its in-depth understanding to ensure the proper use of the instrument.
Keywords: digital children's literature, practical proposal, mediators, selection criteria, assessment form

[1] Licenciada en Filología Catalana por la Universitat Autònoma de Barcelona y Máster en Filosofía (Artes) con la especialidad de Teoría de la Literatura por la Universidad de Birmingham (Gran Bretaña). Doctora en Filología Catalana por la Universitat Autònoma de Barcelona.
[2] Licenciada en Filología por la Universitat de Barcelona, y en Financias y Derecho Internacional por la Fachhochschule Frankfurt am Main (Alemania). Doctoranda en Didáctica de la Literatura en la Universitat Autònoma de Barcelona.

1. Introducción

> We should not forget that children's literature [...], beyond offering the reader artistic entertainment, seeks also to create and develop certain competences: linguistic, narrative, ideological, symbolical, cultural, or others, in the perspective of plural literacy (Ramos, Mourão, Cortez, eds., 2017: 7)

Como ha sido señalado, todos aquellos que se interesen por la producción literaria destinada a niños y niñas deben plantearse una doble pregunta fundamental: qué valorar de la literatura infantil (LI) y cómo ayudar a quienes deben hacerlo regularmente para ponerla en las manos de los lectores en formación (Colomer, dir., 2002: 11). Esta compleja cuestión, sujeta a un debate crítico permanente, se ha abordado desde múltiples disciplinas y puntos de vista, de los cuales se han derivado unos criterios definidos pero obviamente distintos en cada caso. Buena muestra de ello es una amplia gama que incluye desde estudios de campo llevados a un nivel de detalle sorprendente hasta trabajos teóricos que proponen parámetros literarios y didácticos generales (Wollman-Bonilla 1998; Colomer 2010). Con la irrupción de la literatura infantil digital (LID), la cuestión se complica todavía más. Transcurrida más de una década desde el pionero libro de Unsworth (2006), resulta ya indudable que la LID constituye un nuevo sistema dentro de la LI (Turrión 2013 y 2014b; GRETEL 2014; Manresa y Real, eds., 2015), y que introduce en ella un paradigma inédito para sumar nuevas posibilidades de producción y recepción, de disfrute y aprendizaje (Hammond 2016). La excelente teorización de Ramada (2017) ha venido a confirmarlo con creces.

Si la LID tiene una naturaleza específica que requiere conocimientos nuevos y criterios de valoración propios, hay que ofrecer a los mediadores las herramientas necesarias para que puedan ejercer su función también con esta producción literaria (Correro, Real 2017). Desde la aparición del iPad en 2010, que extendió el consumo de títulos infantiles digitales, se han producido esfuerzos notables para contribuir a ello. En el ámbito académico, la investigación ha avanzado por vías diversas: puntos de contacto y diferencias entre la literatura en papel y la LID; ordenación del magma comercial de los productos literarios digitales para niños y jóvenes; aporte de panorámicas y clasificaciones de las obras para diferentes edades; análisis y estudios concretos con la mirada puesta en la especificidad de la LID; diseño de herramientas para la valoración intrínseca de las obras en términos literarios, y desarrollo de experiencias con lectores reales para explorar el potencial de la LID en términos de educación literaria (Al-Yaqout 2011; Roskos, Burstein,

and You 2012; Turrión 2012a, 2012b, 2014a, 2014b, 2015; Sheppard 2011; Yokota 2013; Salmon 2014; Stichnote 2014; Yokota, Teale 2014; Manresa y Real, eds., 2015; Aliagas y Margallo 2016; Correro, Real 2017).

En el ámbito social, o con el punto de mira puesto en él, se han creado y se mantienen algunos premios de alcance internacional y numerosos espacios de recomendación y crítica digital. Al lado de galardones como el Bologna Digital Award, Les pépites du Salon de Montreuil o el Independent Games Festival Award, contamos con las selecciones de títulos reseñados por algunas instituciones de prestigio reconocido en lo que a lectura literaria se refiere, entre ellas la American Library Association en Estados Unidos, la Bibliothèque Nationale en Francia, la Stiftung Lesen en Alemania, la Fundación Germán Sánchez Ruipérez en España o el grupo GRETEL en Cataluña. Y han surgido espacios virtuales y revistas online independientes alimentados por profesionales del mundo digital, como el web de crítica francófono *La Souris Grise*, en línea desde 2010, o el blog hispano *Literaturas exploratorias*, conducido por dos investigadores cuyos estudios marcan hitos indudables en el campo de la LID. Aunque constituyen recursos puramente diletantes, dado su alcance social hay que añadir un número considerable de blogs de carácter familiar y divulgativo, como *Moms With Apps*.

Esta intensa actividad expone una necesidad social urgente: dotar a los educadores literarios de medios e instrumentos precisos de valoración que les permitan situarse más allá de las dinámicas del mercado de la LID y trascender selecciones que están muy presentes en la red pero son poco fiables por su parcialidad -algunos estudios ya han indicado, de hecho, la diversidad de parámetros de evaluación que presentan los espacios críticos existentes, cuya noción de calidad puede resultar contrapuesta (Meyers, Zaminpaima, Frederico 2014)-. Y para avanzar en el conocimiento que consolide las vías esbozadas por la academia, se han puesto en marcha proyectos como *Enseñar a leer literatura digital* de la Universidad Autónoma de Barcelona o *Los espacios virtuales para la promoción del libro y la lectura. Formulación de indicadores para evaluar su calidad y efectividad* de la Universidad de Valencia, en España, y el COST Action*The Digital Literacy and Multimodal Practices of Young Children*, con participación de diversas universidades, en Europa.

A pesar de todo ello, la realidad es que a día de hoy los mediadores no cuentan con una herramienta práctica de evaluación, viable y eficaz, para poder incorporar la LID a su trabajo. El objetivo del presente artículo es

proporcionarles una. Para tal fin, en primer lugar se consideran los trabajos académicos que constituyen la base de la propuesta. Seguidamente, se explican, con el apoyo de ejemplos ilustrativos, las dimensiones, los parámetros y los indicadores que constituyen la ficha de valoración diseñada, incluida al final para facilitar a los educadores literarios su reproducción y uso inmediato.

2. Tres modelos de valoración

En los últimos años han surgido algunos modelos para evaluar productos digitales de lectura, y en concreto apps (obras para dispositivos móviles o tabletas táctiles). Partiendo de que "en la mayoría de los casos se abordan los criterios de evaluación de manera tangencial y genérica o por el contrario demasiado específica" (García-Rodríguez y Gómez-Díaz 2015: 3), uno de los modelos más recientes apuesta por dos dimensiones básicas de valoración, forma y contenido, divididas en los parámetros de disponibilidad, adquisición, seguridad, confidencialidad y privacidad, popularidad, reconocimiento, usabilidad y ergonomía, por un lado, y autoría, actualización, contenidos, accesibilidad, organización de los contenidos, personalización de los contenidos, interacción con los contenidos, calidad del audio e interactividad, por el otro. Diecisiete, en total, desglosados en cuarenta y tres indicadores que ocupan una ficha de tres páginas.

La ficha de García-Rodríguez y Gómez-Díaz no resulta aplicable a la LID, un ámbito necesariamente específico y delimitado al subconjunto literario digital -es decir, al espacio de la producción electrónica que supone un acto de creación con intención estética inscrito en la LI-, porque el concepto de LID excluye las apps de lectura no literarias e incluye, en cambio, todas las obras literarias accesibles mediante cualquier dispositivo electrónico (por ejemplo, las obras de autor disponibles en la red). Se requiere, por tanto, una propuesta que se atenga a los límites de lo literario pero traspase las fronteras del producto *app*. Esta ficha, además, es demasiado extensa y compleja para un uso social aproblemático. Sin embargo, el modelo de García-Rodríguez y Gómez-Díaz aporta una estructura general simple, idónea y replicable en la LID tanto desde el punto de vista conceptual como metodológico: la estructura en *dimensiones* -grandes ámbitos a tomar en consideración-, *parámetros* -aspectos que deben ser objeto de evaluación global dentro de cada ámbito- e *indicadores* -elementos distintivos de cada aspecto que, una vez analizados,

permiten valorarlo particularmente para deducir una valoración conjunta de las dimensiones de la obra sujeta a escrutinio.

Más allá de esta formalización posible, la especificidad de la LID también reclama modelos de valoración surgidos de su campo de estudio. La tesis doctoral de Celia Turrión, *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Turrión 2014b), constituyó "el primer ejercicio verdaderamente comprehensivo de desglose categórico en torno a las propiedades constructivas de la literatura digital" (Ramada 2017: 66). Una de sus contribuciones significativas fue la construcción de un modelo de análisis situado en el campo de la consideración delimitada y rigurosa de las obras electrónicas pensadas para niños y jóvenes, desde su carácter diferencial, mediante una ficha. Esta ficha se organiza en cuatro ámbitos, subdivididos en catorce categorías en total: presencia de rasgos propios de las dinámicas de creación de la cibercultura, que se subdivide en tipo de adaptación y elección de géneros; interactividad, en tipo de participación, grado de participación, integración de la capa de interactividad y diseño conjunto; tensiones entre complejidad y simplificación, en estructuras narrativas, composición, focalización, tipos de complejidad interpretativa y tipos de complejidad; variaciones en el tipo de experiencia ficcional propuesta, finalmente, en organización de la información, modalidad dominante y tipo de pacto. Dentro de los parámetros subcategorizados, se establecen cuarenta y ocho indicadores, algunos de los cuales se subdividen, aún, en diferentes posibilidades.

Esta brillante propuesta, sin duda pionera, no permite sin embargo englobar toda la LID por su focalización en el género narrativo, y resulta demasiado extensa y compleja porque se fundamenta en la narratología y en un análisis muy técnico, especializado y pormenorizado de los rasgos distintivos de la literatura electrónica infantil y juvenil. Pero abre el camino para valorar tanto estos elementos como su interacción global en el conjunto de la obra literaria resultante. Esto es muy importante, ya que, como en el caso de la LI en papel, "al final, se trata de analizar los componentes de las obras y sus procedimientos tanto de manera aislada como orgánica para comprender con justicia el tipo de lector ideal que emerge de su construcción y anticiparnos a las experiencias lectoras que deberán encarar" (Ramada 2017: 369).

Ramada, en *Esto no va de libros* (2017), toma el relevo de Turrión para proporcionar la primera teorización de esos componentes y procedimientos y sus efectos en el lector. El investigador establece cinco propiedades intensivas

de la LID: nueva materialidad, multimodalidad, comunicación literaria simulada y participativa, ruptura de la linealidad literaria y experiencia de lectura, que se subcategorizan en dispositivo de lectura, interfaz, funciones peritextuales y circuito social para la nueva materialidad; funciones comunicativas y relaciones intersemióticas para la multimodalidad; caracterización de la entrada metaléptica y componentes de las mecánicas lúdicas para la comunicación literaria simulada y participativa; tipología del enlace, tipología de módulos de expresión y macroestructuras organizativas para la ruptura de la linealidad literaria, y, finalmente, posicionamiento cognitivo más orientación y pérdida para la experiencia de lectura. Once parámetros y treinta y un indicadores, estos últimos también con diferentes subdivisiones internas, acaban de configurar un modelo teórico brillante. Pero que de nuevo, a consecuencia de la naturaleza altamente académica del trabajo, revierte en una ficha potencial intransferible a la sociedad sin la simplificación que vehicule su comprensión y efectividad prácticas.

3. Un modelo práctico de valoración de la LID para los mediadores: la ficha de análisis

Una ficha de análisis de la LID debe ser una herramienta de valoración fácil de usar para los educadores literarios que trabajan fuera del ámbito académico. Debe ser clara, breve y sencilla. Esta es la base del modelo práctico que se proporciona, que no obstante es el resultado de una síntesis y una reducción deliberada de los modelos anteriormente desglosados (Turrión 2014a, García-Rodríguez y Gómez-Díaz 2015 y Ramada 2017) y toma en cuenta, también, las contribuciones con vocación social de instituciones de prestigio -La Joie par les Livres de la BibliothèqueNationale de France o la StiftungLesen de Alemania - y de plataformas críticas reconocidas como La SourisGrise, cuyos indicadores de calidad se hallan terminológicamente más próximos al público no especializado (StiftungLesen 2016 y 2017; La SourisGrise 2015).

La voluntad de simplicidad explica que se haya desestimado, en la ficha final, el detalle de los aspectos ya objeto de valoración con la literatura en papel (como el texto o las imágenes), respecto a los cuales existen modelos de análisis consolidados (Silva Díaz 2005; Colomer 2010; Van der Linden 2013). Asimismo, se han excluido parámetros de valoración esenciales por ser constitutivos de la educación literaria *per se*, puesto que se aplican tanto a las

obras impresas como a las electrónicas. El conocimiento de un corpus extenso y variado, de las diversas propuestas de mediación posibles y de los distintos contextos de recepción de las obras, va implícito en el sobreentendido de que los mediadores son personas experimentadas y lectoras que ejercen una formación literaria permanente, por lo que se ha evitado desglosar todos aquellos elementos integrados en los criterios de selección y valoración de la literatura en papel, cuyo trasvase directo a los componentes coincidentes de la LID no debería presentar ninguna dificultad.

Diversas apps literarias infantiles conforman los ejemplos mediante los cuales se ilustran la propuesta y su explicación, en una restricción que, si bien no responde a la realidad de toda la LID, se asienta en las tendencias del mercado, puesto que las apps constituyen el formato más abundante. La exclusión de los productos juveniles se explica por la superior complejidad de las obras y por sus diferencias respecto a la producción destinada a niños y niñas (un doble hecho que, como en el caso de la literatura en papel, exige otros criterios de valoración). A pesar de ello, la ficha se articula de manera que resulta aplicable tanto a la LID en cualquier formato como a los títulos destinados a lectores jóvenes. Entre otras cosas, porque se ha elaborado teniendo en cuenta las posibilidades efectivas de los profesionales dedicados a la educación literaria, que no son necesariamente expertos en lo digital pero cuentan con un bagaje literario de peso y tienen, cuanto menos, conocimientos tecnológicos básicos.

Los futuros estudios sobre la LID deberán, sin duda, replantear, matizar, precisar y, en definitiva, revisar la ficha propuesta. Mientras tal revisión no se produzca, la educación literaria digital, imprescindible en la sociedad de la revolución tecnológica, dispondrá ya de una herramienta para su implementación real en el día a día de los lectores en formación.

3.1. Dimensiones

A partir de la fusión de los tres modelos teóricos considerados (Turrión 2014a, García-Rodríguez y Gómez-Díaz 2015 y Ramada 2017), y sobre el telón de fondo de estudios destacados sobre criterios de selección y valoración de la LI en papel (básicamente, Colomer 2005 y 2010), se ha diseñado una ficha dividida en tres dimensiones: aspectos formales, contenido y adecuación al lector de las obras. Aunque la nomenclatura se corresponde más con las

dimensiones de García-Rodríguez y Gómez-Díaz, tanto Turrión como Ramada se ocupan de ambos aspectos -pero de una manera más precisa y especializada-, a los cuales añaden la experiencia del receptor infantil, un ámbito clave en la investigación sobre la LI desde la incorporación de los aportes de la estética de la recepción (Iser 1983 y 1987).

3.2. Parámetros e indicadores

Los aspectos formales se dividen en tres parámetros: *disponibilidad*, *seguridad* y *elementos paratextuales*. Estos componentes permiten considerar, de manera rápida y efectiva, una parcela externa pero fundamental de la LID, en este caso mediante seis indicadores. En cuanto al contenido, se ha considerado que el *producto editorial*, las *opciones de personalización*, la *multimodalidad*, la *participación* y la *complejidad interpretativa* constituyen la realidad efectiva de la construcción literaria digital, por lo que deben ser objeto de análisis en un espacio que, al ser central, requiere más indicadores -doce, como se verá-. Finalmente, la adecuación al lector remite al parámetro único del *destinatario potencial*, núcleo desglosado en tres indicadores y sin el cual no existiría, propiamente, la formación de lectores literarios infantiles.

Nueve parámetros bastan así, dentro de los tres grandes ámbitos establecidos, para sintetizar los elementos primordiales de la LID, con lo cual se simplifica enormemente el marco teórico subyacente sin renunciar a él. Veinte indicadores, dentro de estos parámetros, reducen a más de la mitad, sin prescindir de ningún vector relevante, los de los modelos anteriores. Veamos a continuación a qué remite cada elemento de la ficha.

3.2.1. Disponibilidad

Las obras literarias digitales pueden descargarse gratuitamente desde la red o adquirirse desde diferentes plataformas de distribución digital (Apple Store, Google Play, etc.), y también leerse en múltiples dispositivos (tabletas, ordenadores o teléfonos inteligentes) gracias a distintos sistemas operativos (IOS o Android, por ejemplo). Esta variabilidad de acceso implica que un primer indicador de calidad sea la *accesibilidad y operatividad* de la LID. Lo ideal sería poder adquirir una obra desde cualquier plataforma en línea y poder

leerla desde cualquier dispositivo y con cualquier sistema operativo, porque una total disponibilidad permite ampliar las opciones prácticas de lectura (en las escuelas, por ejemplo, se dispone de un determinado tipo de dispositivos más que de otros) y llegar a un mayor número de usuarios. Cualquier restricción en este sentido resulta una limitación cualitativa y cuantitativa que hay que evaluar. En el caso de las apps literarias infantiles, laboratorios y editores digitales como Dadalab, Vectorpark, Fox&Sheep, Step in Books, Minilab o ARTE Experience ofrecen unos productos accesibles en todos los dispositivos y sistemas operativos existentes para este tipo de formato, justamente con el objetivo de extender al máximo su disponibilidad.

Un segundo indicador de calidad es el *la actualización permanente de los contenidos*. Si bien este criterio requiere unos conocimientos técnicos que pueden escapar al saber del mediador, verificar el número de versiones de la obra evidencia el mantenimiento regular por parte del equipo técnico, especialmente para las actualizaciones que mejoran los errores informáticos como los *bugs* (errores de programario o fallos en el sistema operativo). En la dinámica cibernética, el diálogo recurrente entre lectores y creadores promueve la mejora constante de los productos, como sucedió en las actualizaciones de *The monster at the End of this Book... starring Groover* de Sesame Street. Que una obra no tenga más de una versión después de un tiempo de estar disponible podría indicar descuido o un servicio técnico deficiente.

3.2.2 Seguridad

Cuando se valora la LID, la seguridad es un parámetro clave porque el destinatario es un menor. Toda obra dirigida a la infancia debería integrar un sistema de control parental y proteger a los niños y niñas; por ejemplo, de una exposición excesiva a las pantallas, probadamente nociva y para cuya neutralización habría que seguir las recomendaciones de psiquiatras y psicólogos infantiles (Bach et al. 2013; Houdé 2015) y de los informes sobre ciberseguridad infantil que publican entidades e instituciones públicas como el Centro de Seguridad en Internet para niños y niñas en España (Internet Segura for Kids (IS4K) 2017), cuya misión es promover un uso seguro y responsable de la red y de las nuevas tecnologías. Paralelamente, habría que poner límites a la posibilidad de las compras que algunos productos permiten y evitar un consumo inadecuado o compulsivo por parte de los pequeños. Los *sistemas de*

control parental y de protección del menor y el *control sobre las compras*, por lo tanto, se erigen en los dos indicadores de calidad en referencia a este segundo componente formal.

Además de en el propio dispositivo, los sistemas de control parental y de protección del menor pueden estar integrados en la obra literaria. La adaptación digital del álbum *Oh, wie schön ist Panama*, de Janosch, ejemplifica el control sobre las actividades lúdicas dentro de la acción a favor de la comprensión de la historia. En otras apps, como *Oh!,* de Louis Rigaud y Anouck Boisrobert, destinada a primeras edades, se requiere un código para acceder a la cámara fotográfica, a otros dispositivos o a según qué contenido.

Por lo que respecta al *control sobre las compras*, se trata simplemente de establecer algún medio para reservar este tipo de transacción al adulto mediador sin necesidad de renunciar a las estrategias más habituales del comercio electrónico, un marco en el cual muchas obras digitales se ofrecen gratuitamente pero ceden al lector la decisión de adquirir otros contenidos en compras sucesivas. Este es el caso del control identificatorio que exigen, para sumar personajes u otros episodios respectivamente, dos apps como *Buenas Noches*, del laboratorio alemán Fox&Sheep, y *S.E.N.S VR*, fruto de la colaboración del artista Marc Antoine Mathieu y Arte France Apps.

3.2.3. Elementos paratextuales

Si en la literatura en papel, especialmente en los álbumes de las últimas décadas, la cubierta, la contracubierta, las guardas y la encuadernación pueden jugar un papel identificatorio y, en muchas ocasiones, aportan nuevos significados y expanden la función discursiva, en el universo digital son *ergonomía y navegación*, por un lado, e *iconos*, por otro, los nuevos indicadores que configuran este componente literario y que hay, por consiguiente, que analizar.

La ergonomía y la navegación remiten al diseño y el funcionamiento de la obra literaria, al acceso formal a su contenido por parte del lector. Todo debería presentarse de manera fácil, clara e intuitiva mediante la selección de símbolos y menús de navegación comprensibles, que guíen la lectura y la participación del lectousuario a la vez que mantienen una relación estética con el conjunto y contribuyen, en definitiva, a su coherencia artística. *El sistema*

solar del profesor Astrogato o la producción catalana *Blanco perfecto* cumplen estos requisitos con gran eficacia.

Los iconos, equivalentes a las cubiertas en la literatura en papel, canalizan la manera como se presenta la LID a sus lectores. Una buena ilustración que les permita la fácil identificación de la obra y la presente adecuadamente es fundamental para combatir la intangibilidad e inmaterialidad de los productos digitales actuales. En la app *Por cuatro esquinitas de nada*, los iconos vehiculan tanto el reconocimiento de los personajes de la obra como el nombre del laboratorio que ha adaptado digitalmente el álbum de Jerôme Ruillier (Dada). Probablemente debido al reducido espacio disponible, sin embargo, en muchos casos los iconos incluyen únicamente las caras de los protagonistas; son una muestra significativa de ello las apps dedicadas a la adaptación de cuentos populares del prestigioso laboratorio británico NosyCrow, porque ello facilita el acceso autónomo a los más pequeños.

3.2.4. El producto editorial

Por lo que respecta al contenido -una dimensión que remite especialmente a la evaluación de la calidad y eficacia literarias y de la creatividad artística de la LID-, lo primero que hay que considerar es *el producto editorial*; es decir, la obra como resultado global de un proceso de conceptualización y materialización. El indicador único de este parámetro es amplio y de cariz, digamos, externo, pero de relevancia indudable: *contexto de creación y agentes implicados*. Porque la LID ha traído consigo una nueva cadena de producción en la que a los actores de la literatura impresa -autor, ilustrador, editor, maquetador, diseñador, e impresor- se han sumado nuevas figuras, como los técnicos de animación, de sonido y de programación, los directores artísticos, los grafistas, los escenaristas, los músicos, los rapsodas o los montadores. Los créditos de las obra deberían incluirlos para dar toda la información pertinente al consumidor, puesto que el contexto de creación y quienes intervienen en él no son, igual que ocurre en la literatura en papel, un dato anecdótico. Es evidente que no es lo mismo valorar las obras de una iniciativa digital independiente y ubicada en un país pequeño con una lengua minorizada, como las versiones de cuentos populares de Tales Apart (creada en Cataluña en 2012), que una nueva adaptación de un clásico de tradición oral

dentro de una colección desarrollada por un laboratorio de gran importancia y potencia comercial, por ejemplo al estilo del londinense NosyCrow.

Ante la dificultad de disponer de datos sobre todos y cada uno de los profesionales y empresas de una cadena creativa tan amplia, el mediador puede apoyarse en diferentes estrategias para valorar las obras digitales a partir de este indicador. La primera es optar por títulos de creadores reconocidos que son garantía de calidad, puesto que escritores e ilustradores como Chris Haughton, Davide Cali, Serge Bloch, Marc Antoine Mathieu, Louis Rigaud o David Wiesner, fascinados por las posibilidades del medio electrónico, están añadiendo obras digitales de alto nivel artístico, técnico y literario al conjunto de su ya destacada producción. Una segunda estrategia es apostar por la oferta de editoriales, productores y laboratorios de referencia, con un amplio catálogo o destacados por la crítica internacional a través de premios y nominaciones, como E-Toiles, Nosy Crow, Fox&Sheep, Vectorpark, Houghton & Mifflin Harcourt o Sonic Solveig, especializada en contenido literario musical.

No todas ellas son empresas nacidas en el terreno digital. De hecho, son frecuentes y fructíferas las colaboraciones entre los laboratorios digitales y las editoriales analógicas -por ejemplo, Minilab y Flying Eye Books, Nosy Crow y Carlsen, Nosy Crow y Gallimard- u otros profesionales del mundo audiovisual y cultural (Camera Lucida y Radio France, Red Corner y Arte o Vincent Morisset y el National Film Board of Canada). Estos binomios demuestran la multidisciplinariedad y el esfuerzo de inversión compartido que requiere el proceso de creación de este nuevo tipo de literatura. Siempre pueden aparecer talentos por descubrir, pero es importante que el mediador tenga unos conocimientos básicos del ecosistema de la LID y del canon actual para disponer de más criterios que los estrictamente internos para valorar una obra digital.

3.2.5. Opciones de personalización

Uno de los grandes potenciales de la LID es la individualización de algunos contenidos: su adaptación acorde al perfil y las preferencias de cada lector. De ahí que las *opciones de personalización* constituyan un parámetro significativo.

Diferentes indicadores permiten evaluar la calidad de una obra digital desde este punto de vista. El primero corresponde a las *lenguas* en las que se presenta: ¿está entre ellas la lengua materna o, al menos, una lengua bien conocida por los lectores infantiles con los que el mediador va a leerla? Técnicamente, el medio electrónico permite la multiplicidad idiomática, pero la mayoría de la mejor LID está únicamente disponible en inglés. Los idiomas que suelen seguirle son el francés y el alemán. El corpus digital elaborado en catalán, español o portugués, o que los incorpora como opción de lectura, es escaso por el momento. Es de agradecer, así, que algunos laboratorios se aventuren a personalizar ampliamente el contenido textual por lo que respecta a las opciones lingüísticas. Es el caso de la colección de cuentos clásicos del laboratorio valenciano Itbook, que entre un número considerable de idiomas incluye, además del castellano, las otras tres lenguas oficiales del estado español: vasco, gallego y catalán.

El segundo indicador es la *tipografía*, porque en algunas obras el lector puede escoger el tipo, la fuente y el tamaño de la letra. Especialmente para las apps narrativas destinadas a primeros lectores, la posibilidad de leer en letra de palo o letra ligada, como propone la catalana *Sant Jordi, la llegenda* (también en español, francés e inglés), puede facilitar el aprendizaje de la lectoescriptura.

El *tipo de lectura* es el tercer indicador que permite evaluar las opciones de personalización. La lectura autónoma, la lectura en voz alta por parte de un rapsoda (el audio) o la lectura personalizada mediante la grabación de la propia voz (como divertimento, como ejercicio de prosodia, etc.) son algunas de las posibilidades actualmente existentes, que permiten tanto diferentes experiencias de lectura (activa, receptiva o individualizada) como la priorización de una de ellas según cada lector. Las adaptaciones de cuentos clásicos de Tales Apart aportan un buen ejemplo en este sentido.

Los *efectos sonoros* son otro elemento que, igual que el audio, puede mantenerse o eliminarse. Puede resultar extraño pensar en prescindir de un componente de esta índole, pero el caso es que su inclusión no siempre favorece la propuesta literaria. Cuando los efectos sonoros son gratuitos, actúan como una estricta distracción y molestan más que otra cosa, es muy gratificante neutralizarlos. Cuando, por lo contrario, se integran adecuadamente en la obra, se convierten en un factor significativo y contribuyen a la construcción artística, devienen imprescindibles y el lector no

va a querer perdérselos. Así es en la app *Lil'Red – An Interactive Story*, de Brian Main, uno de los títulos más destacables desde este punto de vista.

La posibilidad de personalizar *personajes* y *escenarios geográficos y temporales* para reforzar la propuesta literaria -ya que permiten una superior apropiación por parte del lector, y su profunda aproximación a la obra- explica que estos elementos, junto con la *geolocalización*, también se erijan en indicadores de calidad del contenido. Un caso paradigmático de personalización de personajes lo ofrece *Goldilocks and Little Bear* de Nosy Crow, ya que el lector puede elegir como protagonista o bien a Ricitos de Oro o bien al Osito, lo cual permite jugar con dos perspectivas contrapuestas y, además de canalizar el aprendizaje consiguiente, potencia una lectura al gusto de cada lector según se identifique más con la niña o con el animal. Esta misma posibilidad se encuentra también en la app barcelonesa *Jo mataré monstres per tu* (en catalán, español e inglés), que puede ser leída y vivida a través de los ojos de Martina o de Pol (una niña o un niño). Por lo que respecta a los escenarios geográficos y temporales y la geolocalización, *Buenas noches* de Fox&Sheep proporciona un ejemplo en el que los espacios pueden ser diferentes según dónde se encuentre el lector, que además tiene la posibilidad de decidir si incluye o no la opción de nieve -es decir, un determinado tiempo atmosférico.

3.2.6. Multimodalidad

El conjunto de sustancias expresivas (Ramada 2017) que conforman una obra digital -la llamada multimodalidad- trasciende los límites del texto y la imagen (los componentes habituales de la LI impresa) para incluir sonido, animación y juego. La *relación entre texto, imagen, sonido, animación y juego* es aquí, pues, el indicador fundamental, ya que la manera como se conjugan estos elementos debería favorecer la fusión estética coherente, significativa y satisfactoria del conjunto en beneficio de la propuesta literaria de la obra. Si bien es necesario evaluar cada componente, los mediadores ya cuentan con un dilatado bagaje de experiencias literarias y culturales que les permitirá hacerlo.

En referencia a estas sustancias expresivas de la LID es especialmente importante, igual que con las obras en papel y por el poder que tiene sobre el desarrollo de los más pequeños, "la lengua del relato" propia de la literatura

(Bonnafé 2008). Por influencia del medio audiovisual, con un registro frecuentemente coloquial, las obras digitales tienden a prescindir de los usos lingüísticos que caracterizan a los productos literarios, más elaborados y simbólicos. Pero hay magníficos exponentes del caso contrario, como la app catalana *L'univers poètic de Miquel Martí i Pol*, cuyo acierto artístico en la combinación de imágenes, voces, algoritmos, textos y juegos siempre respetuosos con el legado del poeta ejemplifica la posibilidad de mantener la calidad lingüística en el cosmos literario digital.

En cuanto a las imágenes y los otros elementos constructivos de la LID (estructura, personajes, tiempo, espacio, etc.), además de aplicar los criterios de valoración ya establecidos en la LI en papel, cabe identificar los elementos multimodales expansivos de cada obra (si los hay) y las funciones literarias que ejercen. En los escenarios, por ejemplo, el medio electrónico posibilita técnicamente la tridimensionalidad y el uso del giroscopio de 360º para situarse, por ejemplo, en la perspectiva de los protagonistas y sentir lo que ellos sienten. Así es en la app *Wuwu&Co*., durante la lectura de la cual, y gracias al diseño de la multimodalidad, se pueden percibir físicamente las huellas sobre la nieve, el calor de la chimenea y la música de jazz en la estancia principal de la pequeña cabaña roja situada en el epicentro de la historia.

El sonido y la animación, casi inexistentes en las obras impresas, deberían ampliar e intensificar las experiencias del lector que se adentra en una obra digital. El mediador debería valorar, por un lado, la banda sonora, los efectos acústicos y, si lo hay, el audio de lectura (es decir, la dicción y la prosodia de la voz en *off*). La investigación tiene todavía mucho que hacer en este campo (Ramada 2017), pero ya existen algunas aportaciones interesantes (Lima de Moraes 2016), especialmente en lo que se refiere a la banda sonora de las apps. Para determinar la calidad de la animación, a su vez, son esenciales elementos como la relación entre las ilustraciones, el movimiento y su ritmo y las transiciones; puede ayudar, en este punto, usar criterios provenientes de la industria cinematográfica o del mundo de la fotografía (encuadre, focalización, perspectiva, etc.). Dos perfectas conjunciones de todo ello se encuentran en *Los fantásticos libros voladores del Sr Morris Lessmore*, altamente rica y vivencial, sobretodo en relación a la banda sonora y la animación -que fluyen de un modo integral en el conjunto de la obra-, y en *Metamorphabet,* un abecedario digital original y poético donde las letras del alfabeto inglés, tridimensionales y llenas de vida, se despliegan en lentas

metamorfosis dentro de una app de gran calidad conceptual, gráfica y narrativa.

3.2.7. Participación

Uno de los rasgos distintivos de la LID es que no puede desplegarse plenamente como tal sin una *participación* significativa por parte del lector, por lo que este es un parámetro crucial a la hora de evaluar una obra. La inclusión de elementos interactivos debería favorecer la implicación, la identificación, la ludicidad y la creatividad. Pero a veces no es así, y por este motivo hay que determinar con exactitud el *grado y tipo de participación* que requiere cada propuesta literaria digital -un indicador que, junto con los anteriores, ayudará a precisar la adecuación de la obra a una edad u otra en relación a los destinatarios-.

Los grados de participación remiten a cuánto debe intervenir el lector para el desarrollo de la obra. Pueden ser muy diversos pero, siendo éste un elemento cuantitativo, es posible establecer tres niveles -bajo, medio y alto- para tipificar desde el mínimo que implica simplemente pasar pantallas y tocar puntos calientes, caso de los clásicos del laboratorio valenciano Itbook, hasta el máximo que demandan algunas obras nativas digitales como *Spot*, de David Wiesner.

Un grado alto de participación del lector no implica necesariamente, sin embargo, una interactividad de calidad. Este elemento debe complementarse de manera significativa con el aspecto cualitativo que aporta la forma concreta de participar (cómo se participa), sea mayor o menor la intervención del lectousuario en el desarrollo de la obra. La categorización en tres tipos básicos de participación -mecánica, lúdica y creativa- de la tesis de Ramada (2017) permite considerar si lo que hace quien lee LID es realmente relevante; sobre todo, desde el punto de vista de la construcción literaria.

La participación mecánica implica una acción repetitiva por parte del lector y está presente en muchas obras actuales. Ocurre, por ejemplo, en *Bizzy Bear on the Farm*, una app para lectores muy pequeños en la que hay que encerrar a todas las ovejas en un cerco -una acción que no aporta nada a la obra pero ofrece al pequeño lectousuario la oportunidad de mejorar su motricidad fina al mismo tiempo que vive una de sus primeras experiencias

lectoras digitales-. Es un caso algo distinto, aunque para los mismos destinatarios, la app *Buenas noches* (una historia no lineal para dormir en la que, siguiendo buenas filosofías medioambientales, hay que ir apagando las luces de las habitaciones de una granja y decir buenas noches a todos sus inquilinos), donde el cálido relato acaba incluyendo al lector como protagonista principal de la historia.

La participación lúdica supone una intervención libre y juguetona por parte del lectousuario. La adaptación digital de *Emma isst* de Jutta Bauer, también destinada a las primeras edades, permite al lector, entre otras cosas, llenar un carro de la compra o divertirse con la osita protagonista haciéndola comer con hilarantes efectos (como las flatulencias, en un juego escatológico muy apreciado). En *Monogorro*, de Chris Haugthon, para niños y niñas un poco mayores, el lector-narrador-actor satisface los deseos del chimpancé, le hace reír enviando mensajes a través del teléfono, le habla o le hace bailar. En otras ocasiones, la ludicidad se sitúa directamente en el marco de los juegos, como en la versión en pantalla de la obra de Janosh *Oh! Wie schön ist Panama*, una simple reproducción del libro en papel que, sin embargo, ofrece al lector la posibilidad de entrar más profundamente en el universo del tigre y el oso protagonistas gracias al intercalado de unas actividades lúdicas cuya función es ayudarles. Para evitar que la gamificación reste peso a la construcción literaria y se imponga completamente a la creación artística -un problema recurrente en especial en los productos digitales para niños y niñas de hasta ocho años-, esta app limita la participación a un cierto número de intentos, a una especie de mini episodios de intermedio que refrescan y descansan al lector y le acompañan en la vuelta a la trama para que recupere la concentración exigida para su seguimiento y comprensión.

La participación creativa, finalmente, supone la intervención explícita en el desarrollo de la obra. El lector deviene crucial porque determina la construcción literaria, en una experiencia única, personal e intransferible. El porcentaje de títulos con este tipo de participación es mucho menor. Forma parte de él *La grande histoire d'un petit trait*, un proyecto poético transmedia del creador francés Serge Bloch, que fomenta el dibujo de objetos que posteriormente se integran y animan dentro del relato, con la consiguiente promoción de la creatividad y la imaginación.

Globalmente, en términos de calidad, son recomendables aquellas obras que promueven una participación a favor del sentido y la comprensión y ofrecen, así, una nueva experiencia lectora. La simple inclusión de juegos,

canciones o actividades de colorear no es suficiente para valorar positivamente la participación del lector.

3.2.8. Complejidad interpretativa

La *complejidad interpretativa* que presenta una obra -es decir, sus exigencias en cuanto a comprensión y articulación de sentidos posibles- es el resultado de la *conjugación de todos los contenidos* que la integran. Es decir, de la forma en que se combinan todos los elementos que configuran internamente una propuesta literaria. Cada uno de los parámetros e indicadores anteriores, en consecuencia, puede determinar el grado de complejidad interpretativa de un producto literario digital, y puede hacerlo en positivo -contribuyendo al conjunto y enriqueciéndolo- o en negativo -introduciendo incoherencias o problemas constructivos, por ejemplo, y empobreciendo el resultado.

Es importante que el mediador identifique qué elementos son los que dificultan la interpretación de la obra. Si éstos se derivan de una óptima conceptualización y materialización de la multimodalidad, la interactividad y la fragmentariedad distintivas de la LID (como ocurre en títulos tan conseguidos como *Spot*), o tienen un sentido equivalente a las funciones de los componentes que aportan complejidad a la literatura impresa (ambigüedades de significado, ironía, necesidad de unos determinados conocimientos previos, etc.), hay que asegurarse de que los destinatarios estén preparados para afrontar los retos pertinentes y acompañarlos adecuadamente en el proceso. Si, por el contrario, las dificultades que presenta una obra digital son fruto de problemas de conceptualización o construcción literaria, lo más recomendable es, si es posible, optar por otro título. A menos que la elección de esa obra específica parta de la comprensión del uso didáctico que puede ejercer mejor que otra en el itinerario de educación literaria digital de los destinatarios (una posibilidad que también se da con la LI en papel).

3.2.9. Destinatario potencial

Para poder evaluar una obra digital desde el punto de vista de la adecuación al lector (la tercera y última dimensión a considerar, después de los

aspectos formales y el contenido), el parámetro a tener en cuenta es el *destinatario potencial*. Nos referimos así a la figura del lector implícito de la LI, perfectamente traspasable a la LID por corresponder al tipo de lector que parece construir la propia obra y remitir a qué conocimientos, bagaje de lecturas, estrategias comprensivas o habilidades interpretativas reclama la propuesta literaria en cuestión.

Para decidir a qué lectores en formación puede destinarse una obra, el mediador debe verificar, en primer lugar, a qué *etapa evolutiva* se adecúa mejor, siempre teniendo en cuenta -puesto que el alcance abarca desde criaturas muy pequeñas hasta adolescentes- la vigotskiana zona de desarrollo próximo tanto en términos cognitivos como motrices o lúdicos. Para evaluar cualquier título digital a la luz de este indicador, puede resultar útil pensar en las fases escolares (educación infantil, educación primaria y educación secundaria) y en sus ciclos internos (que en el sistema del estado español equivalen, hoy por hoy, a preescolar y segunda etapa de educación infantil, ciclos inicial, medio y superior de primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato). Muchos laboratorios incorporan la indicación de una amplia franja de edad que no siempre corresponde de manera precisa a lo que se ofrece, y pueden inducir a error.

Un segundo indicador para determinar el destinatario potencial es el *nivel de familiarización tecnológica* requerido por cada obra, puesto que las competencias digitales que se demandan pueden variar extraordinariamente. Aunque se habla de los niños y jóvenes actuales como nativos digitales, resulta claro que para enfrentarse a la LID (y sobre todo a determinadas obras) no es lo mismo disponer de tableta táctil y consola y estar habituado a les videojuegos que tener únicamente acceso a móviles familiares o a ordenadores escolares.

En relación con este indicador y el anterior, hay que valorar, finalmente, el *grado de educación literaria digital* en el que puede operar un título concreto. Aquí, la idea es ubicar cada obra dentro de un itinerario de complejidad creciente por lo que respecta a la lectura en pantalla, estableciendo un paralelismo con el principio de itinerario lector existente para la lectura en papel (Colomer 2010). Difícilmente, por ejemplo, se podrá entender en su totalidad *Spot* -que requiere un determinado grado de maduración cognitiva, un nivel alto de familiarización tecnológica y un cierto bagaje de lecturas literarias digitales- si antes no se ha pasado por experiencias

que permitan al lector comprender plenamente esta magnífica propuesta de Wiesner.

4. La ficha

A continuación se presenta la ficha, que como se verá ocupa menos de una página, preparada para su inmediata aplicación por parte de los mediadores:

Dimensiones	**Parámetros**	**Indicadores**
Aspectos formales		
	Disponibilidad	Accesibilidad y operatividad Actualización permanente de contenidos
	Seguridad	Sistemas de control parental y de protección del menor Control sobre las compras
	Elementos paratextuales	Ergonomía y navegación Iconos
Contenido		
	Producto editorial	Contexto de creación y agentes implicados
	Opciones de personalización	Lenguas Tipografía Tipo de lectura Efectos sonoros Personajes Escenarios geográficos y temporales Geolocalización
	Multimodalidad	Relación entre texto, imagen, sonido, animación y juego
	Participación	Grado y tipo de participación
	Complejidad interpretativa	Conjugación de todos los contenidos de la obra
Adecuación al lector		

	Destinatario potencial	Etapa evolutiva Nivel de familiarización tecnológica Grado de educación literaria digital

Referencias

Al-Yaqout, G. (2011). From Slate to Slate: What Does The Future Hold for the Picturebook Series?, *New Review of Children's Literature and Librarianship* 17:1, 57-77.

Aliagas, C.; M. Margallo, A. M. (2016). Children's responses to the interactivity of e-story books in family shared Reading events involving the iPad, *Literacy* 51, 44-52.

Bach, J. F.; Houdé, O.; Léna, P.; Tisseron, S. (2013). *L'enfant et les écrans.* Paris: Le Pommier.

Bonnafé, M. (2008). *Los libros, eso es bueno para los bebés*. México: Óceano.

Colomer, T. (2005). *Andar entre libros*. México: Fondo de Cultura Económica.

---- (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.

Colomer, T. (dir.) (2002). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Correro, C.; Real, N. (2014). Panorámica de la literatura infantil digital para la educación infantil, *Textura- ULBRA* 16:32, 224-244.

---- (2017). Disruptive or Imitative? Literary Apps for Young Children. In Ramos, A. M.; Mourão, S.; Cortez, M. T. (eds.). *Fractures and Disruptions in Children's Literature*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

García Rodríguez, A.; Gómez-Díaz, R. (2015). Las *demasiadas* aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las topapp de lectura para niños, *Anales de Documentación* 18:2.

GRETEL (2014). *Actas del Simposio Internacional "La literatura en pantalla: textos, lectores y prácticas docentes"*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

Hammond, A. (2016). *Literature in the Digital Age*. Cambridge: University Press.

Houdé, O. (2015). *Le cerveau et les écrans du savoir. 30 ans de Médecine/sciences (1985- 2015)*. Paris: Institut Pasteur.

Internet Segura for Kids (IS4K) (2017). *Herramientas de control parental*. Madrid: Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España.

Iser, W. (1983). *The Implied Reader*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

---- (1987). *The Act of Reading*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1987.

La Souris Grise (2015). *Les meilleures applications pour les enfants 2016.* Paris: La Souris Grise.

Lima de Moraes, G. (2016). "Trilha sonora de aplicativos para crianças e educação literária". Tesis doctoral. Dir.: D. M. Sobral Muniz. Faculdade de Educação. Universidade Federal da Bahia.

Manresa, M.; Real, N. (eds.) (2015). *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Bruxelles: Peter Lang.

Meyers, E. M.; Zaminpaima, E.; Frederico, A. (2014). The Future of Children's Texts: Evaluating Book Apps as Multimodal Reading Experiences. *iConference 2014 Proceedings iSchools*.

Ramada Prieto, L. (2017). "Esto no va de libros". Tesis doctoral. Dir.: M. Manresa. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura i de les CC Socials, Universitat Autònoma de Barcelona.

Ramos, A. M.; Mourão, S.; Cortez, M. T. (eds.) (2017). *Fractures and Disruptions in Children's Literature*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Roskos, K.; Burstein, K.; Byeong-Keun, Y. (2012). A Typology for Observing Children's Engagement with eBooks at Preschool, *Journal of Interactive Online Reading* 11:2: 47-66.

Salmon, L. G. (2014) Factors that Afect Emergent Litearcy Development When Engaging with Electronic Books, *Early Childhood Education Journal* 42:2, 85-92.

Silva-Díaz, M. C. (2005). "Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario". Tesis doctoral. Dir.: T. Colomer. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura i de les CC Socials, Universitat Autònoma de Barcelona.

Sheppard, D. (2011). Reading with iPads – the difference makes a difference, *Education Today*, Term 3, 12-15.

Stichnothe, H. (2014). Engineering stories? A narratological approach to children's book apps, *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics* 5.

Stiftung Lesen (2016). *Vorlesen mit Apps. Leitfaden für die Leseförderpraxis*. Mainz: Stiftung Lesen.

---- (2017). *Ideen für Vorlesestunden mit interaktiven Geschichten-Apps.* Mainz: Stiftung Lesen.

Turrión, C. (2012a). LIJ digital: nuevas formas narrativas para niños, *CLIJ* 248, 40-46.

---- (2012b). Luces y sombras en la literatura digital para jóvenes, *Revista Pezlinterna*

---- (2013). Álbumes ilustrados en pantalla, *CLIJ* 256, 6-12.

---- (2014a). Multimedia Book Apps in a Contemporary Culture: Commerce and Innovation, Continuity and Rupture, *BLFT-NordicJournal of ChildLit Aesthetics*, 5.

---- (2014b). "Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?". Tesis doctoral. Dir.: N. Real. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura i de les CC Socials, Universitat Autònoma de Barcelona.

---- (2015a). Digital Narrative ‘Books’. A Proposal for Classification and Definition, *Interjuli*

Unsworth, L. (2006). *E-Literature for Children*. New York: Routledge.

Van der Linden, S. (2013). *Álbum [es]*. Barcelona: Ekaré.

Wollman-Bonilla, J. E. (1998). Outrageous Viewpoints: Teachers' Criteria for Rejecting Works of Children's Literature, *Language Arts* 75:4, 287-295.

Yokota, J. (2013). From Print to Digital? Considering the future of picturebooks forchildren. In Grilli, G. (ed.), *Bologna: fifty years of children's books from around the world.* Bologna: Bologna University Press, 443-449.

Yokota, J.; Teale, W. H. (2014). Picturebooks and the Digital World, *The Reading Teacher* 67:8, 577-585.

5.2. LID

Anglès González, K. (2014). *Sant Jordi, la llegenda* (2.2.0). Apple Store.

Arte France App y M. A. Mathieu (2017). *S.E.N.S VR* (1.6). Apple Store y Google Play.

Atheneum Books for Young Readers (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Apple Store y Google Play.

Carlsen Verlag GmbH (2013). *Emma isst* de Jutta Bauer (2.4.2). Apple Store.

Chiquimedia (2017). *Blanco Perfecto* (1.1.0). Apple Store y Google Play.

DADA Lab y M. Martí i Pol (2017). *L'univers poètic de Miquel Martí i Po*l (3.1). Apple Store y Google Play.

DADA Company y J. Ruillier (2014). *Por cuatro esquinitas de nada* (2.8). Apple Store y Google Play.

Fox&Sheep GmbH y C. Haughton (2014). *Monogorro* (1.8). Apple Store y Google Play.

Fox&Sheep GmbH y H. Wittlinger (2012). *Buenas noches* (3.6). Apple Store y Google Play.

France Television Distribution (2017). *La grande histoire d'un petit trait* (1.1.0). Apple Store y Google Play.

France Television Distribution (2014). *Pierre et le loup* (1.1). Apple Store y Google Play.

Houghton Mifflin Harcourt and D. Wiesner (2015). *Spot* (1.2). Apple Store y Google Play.

Itbook (2012). Colección Érase de Cuentos clásicos (2.0). Apple Store y Google Play.

Main, B. (2013). *Lil'Red – An interactive story* (1.03). Apple Store y Google Play.

Minilab Ltd. (2017). *Genio Galáctico con Astro Cat* (1.0.5). Apple Store y Google Play.

Mixvision Digital and Janosch (2015). *Oh, wie schön ist Panama / The trip to Panama*. (1.1). Apple Store.

Nosy Crow (2015). *Goldie locks and Little Bear* (1.2). Apple Store.

---- (2013). *Little Red Riding Hood* (1.2). Apple Store.

---- (2011). *Bizzy Bear on the Farm* (1.2). Apple Store.

---- (2011). *The Three Little Pigs* (1.4.4). Apple Store.

Rigaud, L. (2017). *Oh!* (1.4). Apple Store y Google Play.

Sesame Workshop Apps (2011). *The Monster at the End of this Book… with Groover!* (5.1.5). Apple Store y Google Play.

Soler, R. (2013). *Jo mataré monstres per tu* (1.71). Apple Store y Google Play.

Step in Books (2017). *Wuwu&Co* (1.8). Apple Store y Google Play.

Tales Apart (2012). *Blancaneus i els set nans* (1.0.5). Apple Store.

Vectorpark (2015). *Metamorphabet* (1.11). Apple Store.

Recebido em 31/08/2017

Aprovado em 20/11/2017